

Manual do KSnakeDuel

Fabian Dal Santo
Stas Verberkt
Revisão: Lauri Watts
Tradução: Marcus Gama



Manual do KSnakeDuel

Conteúdo

1	Introdução	6
2	Jogando o KSnakeDuel	7
2.1	Regras	7
2.2	O jogador do computador	7
2.3	Usar o Teclado	7
3	Jogar o KSnake	9
3.1	Regras	9
3.2	Usar o teclado	9
4	Visão geral da interface	10
4.1	Itens dos menus	10
4.2	Atalhos Padrão	10
5	O diálogo de configuração	12
5.1	Configuração Geral	12
5.2	Configuração do Tema	13
6	Créditos e licença	14
A	Instalação	15
A.1	Como obter o KSnakeDuel	15
A.2	Requisitos	15
A.3	Compilação e instalação	15

Lista de Tabelas

4.1	Atalhos do Jogador 1	10
4.2	Atalhos do Jogador 2	11
4.3	Atalhos Gerais	11

Resumo

O KSnakeDuel é um jogo simples de duelo de cobras para o KDE, que você poderá jogar sozinho ou contra um amigo.

Capítulo 1

Introdução

O KSnakeDuel é um jogo simples de duelo de cobras para o [Ambiente de Trabalho K](#). Você poderá jogar o KSnakeDuel contra o computador ou contra um amigo. O objetivo é viver mais tempo que o seu adversário. Para fazer isso, evite embater numa parede, na sua própria cauda ou na do seu adversário.

O KSnake é um clone simples do jogo Snake para o [Ambiente de Trabalho K](#). O objetivo do KSnake é sobreviver o máximo de tempo possível, comendo tantos frutos quantos possíveis.

Você pode alternar entre estes jogos, usando o seletor do tipo de jogo na janela de configuração.

Capítulo 2

Jogando o KSnakeDuel

2.1 Regras

Logo que tenha iniciado uma rodada, os jogadores não irão parar de se mover para frente (a menos que o jogo esteja em pausa). Tudo o que terá que fazer é evitar se chocar, mudando para isso a direção do seu jogador. Adicionalmente, você poderá tentar ultrapassar o seu adversário. Para isso é possível aumentar a velocidade, pressionando na sua tecla aceleradora.

Uma rodada começa quando todos os jogadores humanos pressionarem numa tecla de direção. A direção do movimento inicial será então essa que você escolheu.

Se você quiser interromper o jogo, selecione a opção **Pausa** no menu **Jogo** ou pressione o atalho de teclado respectivo (veja a seção [Atalhos Padrão](#)). Adicionalmente, o jogo fica em pausa quando perder o controle do teclado, por exemplo ao mudar para outra janela.

Para continuar o jogo, selecione o item do menu **Pausa** de novo ou o atalho de teclado, mais uma vez. O jogo irá também continuar se os jogadores humanos pressionarem uma das suas teclas de cursores. Mas tenha cuidado, o seu jogador irá mudar imediatamente para essa direção.

Um jogo consiste em várias rodadas e termina se um jogador tiver pelo menos nove pontos, tendo ainda uma diferença de dois pontos a mais do adversário. A pontuação atual é sempre mostrada na barra de estado.

Você poderá alterar o nível de dificuldade do jogo, usando o item do menu ou a área de seleção na barra de estado. A dificuldade influencia a velocidade do jogo e o jogador por computador.

2.2 O jogador do computador

Você pode jogar contra um computador. O nível de dificuldade influencia a inteligência do jogador por computador.

Nos níveis mais baixos, o computador não liga para o adversário e simplesmente vai circulando. Nos níveis superiores, o computador tenta aprisionar o adversário quando chegar perto.

2.3 Usar o Teclado

Cada jogador tem cinco teclas. Quatro para mudar a direção e uma para acelerar.

As teclas de direção não têm que ser mantidas pressionadas. Basta pressionar elas uma vez para mudar a direção do seu jogador.

Manual do KSnakeDuel

A aceleração só ocorre quando a tecla respectiva se mantiver pressionada. Quando você soltá-la, a velocidade volta ao normal.

NOTA

Você pode configurar as teclas padrão na opção de atalhos no menu [Configurações](#) .

Capítulo 3

Jogar o KSnake

3.1 Regras

Logo que tenha iniciado uma rodada, os jogadores não irão parar de se mover para frente (a menos que o jogo esteja em pausa). Tudo o que você terá que fazer é evitar se chocar, mudando para isso a direção do seu jogador. Um jogo inicia quando você pressiona uma tecla de cursor. O movimento inicial será então na direção do cursor pressionado.

Se você quiser interromper o jogo, selecione a opção **Pausa** no menu **Jogo** ou pressione o atalho de teclado respectivo (veja a seção [Atalhos Padrão](#)). Adicionalmente, o jogo fica em pausa quando perder o controle do teclado, por exemplo ao mudar para outra janela.

Para continuar o jogo, selecione o item do menu **Pausa** de novo ou o atalho de teclado, mais uma vez. O jogo irá também continuar se os jogadores humanos pressionarem uma das suas teclas de cursores. Mas tenha cuidado, o seu jogador irá mudar imediatamente para essa direção.

No jogo, irá existir sempre um fruto no mapa. Se você o apanhar, irá ganhar 5 pontos. A pontuação atual é sempre mostrada na barra de estado.

Quando estiver percorrendo o mapa, irão aparecer alguns obstáculos. Se acertar neles, também irá estourar. Contudo, sempre que aparecer um obstáculo e você sobreviver, serão atribuídos 2 pontos

Você poderá alterar o nível de dificuldade do jogo, usando o item do menu ou a área de seleção na barra de estado. A dificuldade influencia a velocidade do jogo.

3.2 Usar o teclado

Cada jogador tem quatro teclas. Elas são usadas para mudar de direção. As teclas de direção não têm que ser mantidas pressionadas. Basta pressionar elas uma vez para mudar a direção do seu jogador.

NOTA

Você pode configurar as teclas padrão na opção de atalhos no menu [Configurações](#) .

Capítulo 4

Visão geral da interface

4.1 Itens dos menus

A lista a seguir descreve brevemente cada opção da barra de menus.

Jogo → Novo (Ctrl+N)

Inicia um novo jogo.

Jogo → Pausar (P)

Coloca ou retira o jogo do estado de pausa.

Jogo → Mostrar recordes (Ctrl+H)

Mostra a janela de recordes (para o KSnake).

Jogo → Sair (Ctrl+Q)

Sai do jogo.

Configurações → Dificuldade

Permite-lhe alterar o nível de dificuldade do jogo.

Configurações → Configurar o KSnakeDuel...

Abre um diálogo para a [configuração](#) das várias opções.

O KSnake possui os itens dos menus **Configurações** e **Ajuda**, comuns do KDE. Para mais informações, consulte as seções sobre o [Menu Configurações](#) e o [Menu Ajuda](#) dos Fundamentos do KDE.

4.2 Atalhos Padrão

As tabelas a seguir mostram os atalhos padrão.

Combinação de teclas	Ação
Seta para cima	Para cima
Seta para baixo	Para baixo
Seta a direita	Direita
Seta a esquerda	Esquerda
0	Acelerar

Tabela 4.1: Atalhos do Jogador 1

Manual do KSnakeDuel

Combinação de teclas	Ação
R	Para cima
F	Para baixo
G	Direita
D	Esquerda
A	Acelerar

Tabela 4.2: Atalhos do Jogador 2

Combinação de teclas	Ação
P	Pausar/Continuar o Jogo
Ctrl+H	Recordes
Ctrl+N	Novo jogo
Ctrl+Q	Sai do KSnakeDuel
F1	Conteúdo da ajuda
Shift+F1	Ajuda 'O que é isto?'

Tabela 4.3: Atalhos Gerais

Estes atalhos [podem ser alterados](#) ao seleccionar a opção **Configurações** → **Configurar atalhos...** na barra de menus.

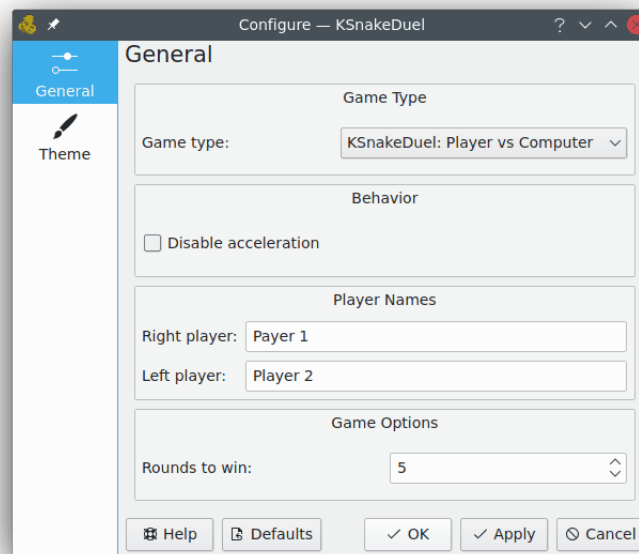
Capítulo 5

O diálogo de configuração

Selecionando a opção **Configurar o KSnakeDuel...** no menu **Configurações** irá abrir um diálogo posterior que lhe permite ajustar o comportamento do KSnakeDuel.

Esta janela está dividida em duas páginas.

5.1 Configuração Geral



Tipo de jogo

Isto permite alterar o tipo de jogo. Existem três opções:

KSnakeDuel: Jogador vs Jogador

um jogo do KSnakeDuel entre dois jogadores humanos

KSnakeDuel: Jogador vs Computador

um jogo do KSnakeDuel entre um jogador humano e o computador

KSnake: Um jogador

um jogo do KSnake com apenas um jogador

Desativar aceleração

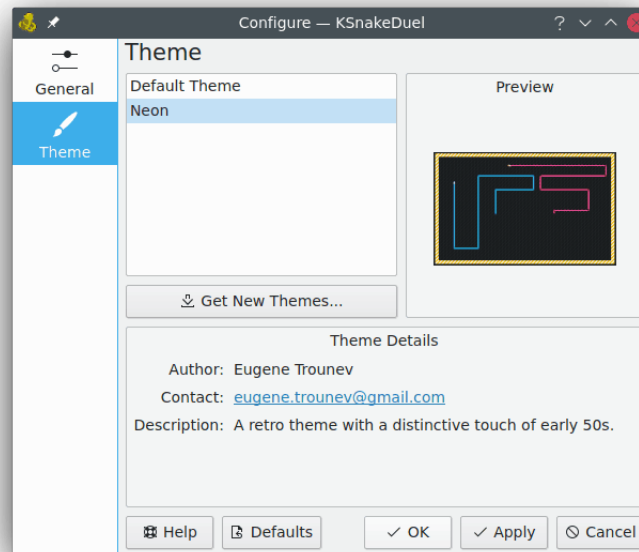
Selecionar esta opção irá desativar a funcionalidade de aceleração - pressionar a tecla de aceleração não terá nenhum efeito, e ambos os veículos andarão nesse caso com uma velocidade constante.

Nomes dos jogadores

Especificar nomes personalizados para os jogadores ao invés dos nomes padrão.

O nome padrão do jogador 1 é o nome do usuário atualmente logado.

5.2 Configuração do Tema



Esta página permitirá alterar o tema que o KSnakeDuel usa.

Capítulo 6

Créditos e licença

KSnakeDuel

Direitos autorais do programa 1998-2000 Matthias Kiefer matthias.kiefer@gmx.de

Direitos autorais do programa 2008-2009 Stas Verberkt legolas@legolasweb.nl

Partes do código são do xtron-1.1 por Rhett D. Jacobs rhett@hotel.canberra.edu.au

Direitos autorais da documentação 1999 Matthias Kiefer matthias.kiefer@gmx.de

Documentação atualizada para o KDE 2.0 por Fabian Dal Santo linuxgnu@yahoo.com.au

Tradução de Marcus Gama marcus.gama@gmail.com

Esta documentação é licenciada sob os termos da [Licença de Documentação Livre GNU](#).

Este programa é licenciado sob os termos da [Licença Pública Geral GNU](#).

Apêndice A

Instalação

A.1 Como obter o KSnakeDuel

O KSnakeDuel é integrante do projeto KDE <http://www.kde.org/>.

Este aplicativo pode ser encontrado no [site de downloads](#) do projeto KDE.

A.2 Requisitos

Para poder compilar com sucesso o KSnakeDuel, você precisa do KDE 4. Todas as bibliotecas necessárias, assim como o próprio KSnakeDuel poderão ser encontrados em <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/>.

A.3 Compilação e instalação

Para informações detalhadas de como compilar e instalar os aplicativos do KDE, visite a página [KDE Techbase](#)

Uma vez que o KDE usa o **cmake**, você não deve ter dificuldade em compilá-lo. Caso tenha algum problema, por favor, relate-o nas listas de discussão do KDE.